



FEDERAÇÃO PAULISTA DE MALLET GOLF

SÍNTESE DAS REGRAS DO MALLET GOLF

ESTE MATERIAL CONTÉM A SÍNTESE DAS REGRAS
DO MALLET GOLF, QUE DEVEM SER
DE TOTAL CONHECIMENTO DOS JOGADORES
PARA QUE
PRATIQUEM ESTE ESPORTE DE FORMA
COMPETITIVA E SAUDÁVEL.

DIFERENTE DE MUITOS ESPORTES, O MALLET
GOLF É JOGADO SEM A SUPERVISÃO
DE UM JUIZ OU ÁRBITROS, DEPENDENDO,
PORTANTO DA INTEGRIDADE
DOS JOGADORES, COM RESPEITO ÀS REGRAS E
AOS DEMAIS PRATICANTES.

PARA EVENTUAIS DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS,
DEVE-SE CONSULTAR O
“LIVRO DE REGRAS” DA FEDERAÇÃO PAULISTA DE
MALLET GOLF – FPMG,
ONDE CONSTA DETALHADAMENTE TODAS AS
REGRAS DO MALLET GOLF

INTRODUÇÃO

MALLET GOLF É UM ESPORTE ORIGINÁRIO DO JAPÃO, DA PROVÍNCIA DE NAGANO. O ESPORTE NASCEU DA NECESSIDADE DE TIRAR AS PESSOAS DA VIDA SEDENTÁRIA, PARA QUE PUDESSEM SE EXERCITAR AO AR LIVRE, APROVEITANDO-SE OS PARQUES PÚBLICOS DO JAPÃO E PEQUENOS ESPAÇOS DISPONÍVEIS.

MALLET GOLF É UMA NOVA MODALIDADE DE ESPORTE INTRODUZIDA NO BRASIL ATRAVÉS DO SR. MAKOTO SHIRAHATA EM 1.993, SENDO QUE O PRIMEIRO CAMPO FOI CONSTRUÍDO NO FURUYA PARK, MUNICÍPIO DE IBIÚNA – SP.

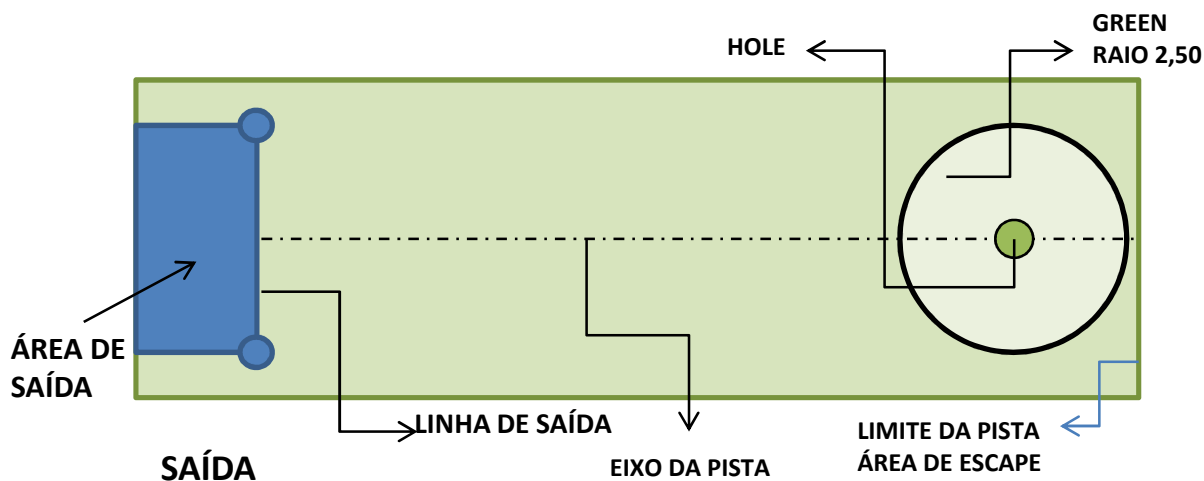
BASICAMENTE, PODEMOS CONSIDERÁ-LO COMO UM MINI GOLFE, SEGUINDO AS REGRAS E PRÁTICAS DO GOLFE TRADICIONAL, COM UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTOS (TACO E BOLA) SEMELHANTES AO DO GATEBALL.

O JOGO, TAL COMO NO GOLFE, BATE-SE NA BOLA, COM O TACO, COM O OBJETIVO DE COLOCÁ-LA DENTRO DO BURACO (HOLE), COM O MENOR NÚMERO DE TACADAS. PODE SER PRATICADO INDIVIDUALMENTE OU EM GRUPO, INDEPENDENTEMENTE DO GRAU DE HABILIDADE PESSOAL, SEXO E IDADE.

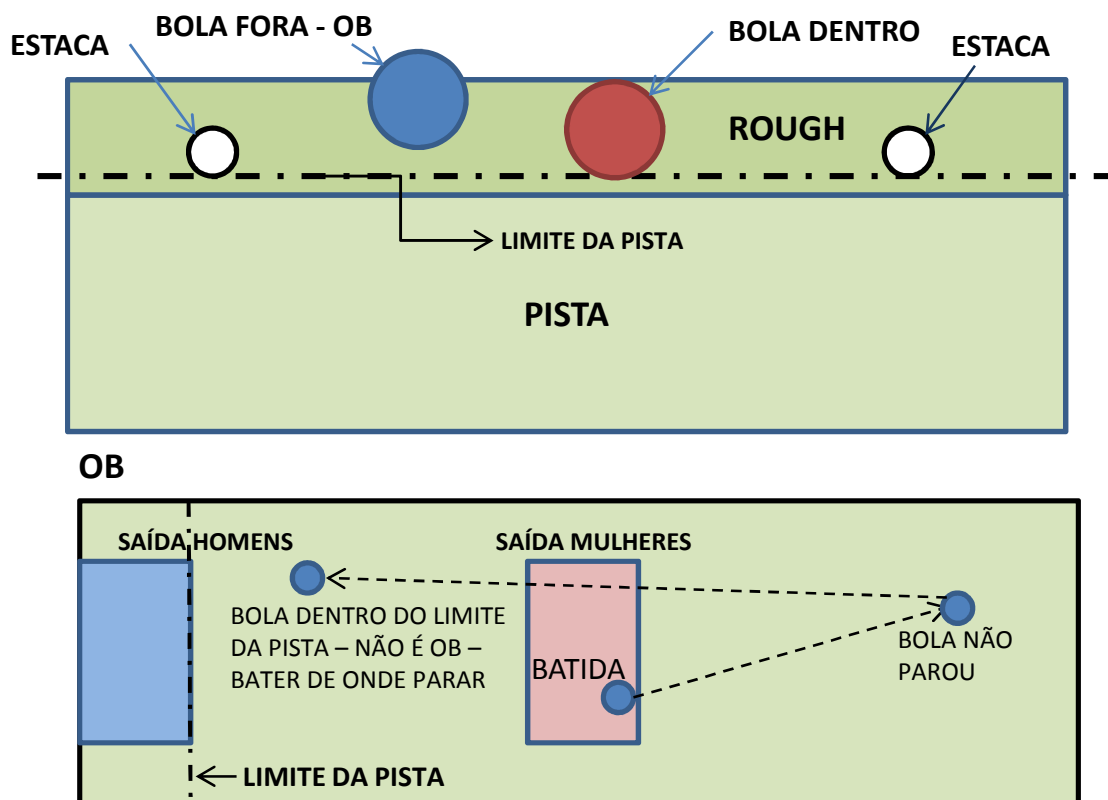
REGRAS DO JOGO

Obs.: Os termos empregados nesse capítulo são encontrados na penúltima página desta síntese.

- A) O campo tem 18 pistas, com seus respectivos buracos (holes). Os jogadores precisam jogar em todas as pistas, mas não é necessário que comecem pela pista 01, o início é determinado pela Comissão Local em campeonatos da FPMG, seguem a sequência até finalizar as 18 pistas.
- B) Para cada pista a Comissão Local indicará o número máximo de tacadas determinando o “PAR”, o limite de tacadas é o dobro do “PAR” somadas as tacadas e as penalizações. O “PAR” são 2, 3 e 4. Cometendo OB conta-se: pista de “PAR” 2 – 1 OB mais uma tacada; “PAR” 3 – 2 OBs mais uma tacada; “PAR” 4 – 3 OBs mais uma tacada; não embocando a bola cometeu “BANZAI” e pára o jogo nessa pista. Caso o jogador julgue que atingirá o limite de pontuação, pode assumir “BANZAI” com antecedência.
- C) Na pista inicial de cada jogo, a ordem da 1ª tacada de cada jogador do grupo, obedece a sequência relacionada na súmula. A partir da 2ª tacada, a ordem seguirá com a do jogador cuja bola estiver mais longe do buraco.
- D) Na pista seguinte, o primeiro a jogar é o jogador que fez o menor número de tacadas na pista anterior; em pistas com saídas distintas para homens e mulheres, todos os homens iniciam antes. Havendo empate obedecer a ordem da pista anterior.
- E) A tacada inicial é dentro do retângulo que determina a Área de Saída; é formado por dois pinos em azul para homens e vermelho para mulheres, com distância variável e aproximadamente perpendicular ao eixo da pista e na direção do eixo, aproximadamente 2,00 metros. Pistas somente com pinos azuis, a saída é comum para homens e mulheres. Obs. As mulheres podem optar por qual saída desejam iniciar; feita a opção não é permitido mudar, mesmo que involuntário, mantendo as regras do jogo para a pista que optou, não sendo obrigatório manter a opção de saída para todas as pistas.



- F) As tacadas em que a bola ultrapassa os limites da pista estão em “OB” e penaliza 1 tacada (a tacada realizada e a bola fora que somam 2 tacadas). Obs.: nas pistas com saída diferenciada com aclave, a tacada realizada dos pinos vermelhos que retorne e pare em posição anterior aos mesmos e dentro das linhas demarcatórias da pista, não é OB e deve proceder a próxima tacada de onde a bola parar.



PISTA EM ACLIVE – BOLA RETORNA

- G) As tacadas em que a bola para na borda do buraco, na iminência de cair, são aguardados 10 segundos, ocorrendo a queda nesse intervalo, a tacada é válida, após os 10 segundos é obrigatório declarar osaki ni e finalizar, mesmo que caia nesse interim, é contada mais uma tacada.
- H) A bola estacionada que se movimenta após um tempo com a interferência de acomodação do solo, chuva, vento etc. e não enquadrado no item anterior, a tacada é realizada de onde a bola parar. Se o deslocamento ultrapassar o limite da pista, é considerado OB; se cair no Hole é válida sem contar mais uma tacada.
Obs.: Se o dono da bola julgar que corre o risco da sua bola movimentar, informar o grupo e marcar sua bola.
- I) Terminada a pista pelo grupo, todos anotam a pontuação na súmula, que deve ser anunciada em voz audível.
- J) Nas competições oficiais da FPMG, os grupos são iniciados obrigatoriamente por no mínimo 3 jogadores.

- K. É permitida a utilização de até dois tacos, contanto que não prejudique a cadência do jogo.
- L. É obrigatório iniciar o jogo portando duas bolas no mínimo, devidamente identificadas com marca pessoal e diferenciadas por cor ou marca a bola em jogo e a bola substituta.
- M. Para remover a bola, indicar a posição com um marcador (pequena moeda ou objeto semelhante que não prejudique o curso da outra bola) colocado atrás da bola e antes de levantá-la. A recolocação é na mesma posição original e antes de retirar o marcador. Obs.: é proibida a marcação com folha, graveto, pedra etc.; se o jogador considerar que o marcador interfere na linha de jogo, pode ser deslocado uma ou duas cabeças de taco para um dos lados.

PENALIDADES

Obs.: a penalidade geral por infração é de 2 tacadas, salvo quando indicado diferente.

SITUAÇÕES PENALIZADAS COM 1 TACADA

- 1) Empurrar, puxar ou levantar a bola em jogo.
- 2) Bater com qualquer parte do taco senão com a face da cabeça.
- 3) Bater posicionado com a Linha de Jogo entre os pés.
- 4) Substituir a bola sem motivo. Obs.: a bola pode ser substituída quando danificada e aceitação dos demais integrantes.
- 5) Tocar a bola e esta deslocar, mesmo que pouco, em qualquer situação, inclusive no preparo da tacada.
- 6) Tacada em falso: movimento com intenção de bater, mesmo que não toque na bola.
- 7) Bola “injogável”, pode ser deslocada até a distância de 1,00 m, nunca aproximando do buraco. Ocorrendo em um Bunker o procedimento é igual, contanto que a bola permaneça nele. Obs.: O jogador é o único que pode considerar sua bola “injogável”.
- 8) Tacada em bola errada: bater na bola de outro jogador por engano, ocorrendo mais de uma tacada, não considerar as demais na penalização; a bola retorna ao local de origem.
- 9) Influir no deslocamento da bola, o jogador ou seu equipamento. Obs.: se a bola embocar, repetir a tacada.
- 10) Cometer OB. A bola ultrapassa totalmente o limite da pista, indicado por uma linha existente ou virtual que liga duas estacas subsequentes pela face interna, obs.: conta a tacada realizada e mais a penalização, total 2 tacadas.

SITUAÇÕES PENALIZADAS COM 2 TACADAS

- 1) Executar a tacada com a bola fora da Área de Saída. Obs.: o jogador pode postar-se fora da Área de Saída para realizar a tacada.
- 2) Alterar as condições físicas da pista, mesmo antes de realizar a tacada.
- 3) Colocar o marcador de bola sem cumprir a regra.
- 4) Alterar a posição ou remover elementos demarcatórios do campo (pinos da área de saída, estacas etc.).
- 5) Influir no movimento da bola ou deslocar propositadamente.

SITUAÇÕES SUJEITAS À DESCLASSIFICAÇÃO

- 1) Recusa em aplicar as regras da FPMG.
- 2) Utilizar equipamento fora das especificações.
- 3) Descumprir o horário de início do jogo (salvo com justificativa aceita pela Comissão Local).
- 4) Não aceitar a distribuição do grupo.
- 5) Acordo mútuo favorecendo um ou mais jogadores. Obs.: todos envolvidos serão desclassificados.

PENALIZAÇÃO COM BANZAI

- 1) Atingir o dobro do par da pista, menos uma tacada.
- 2) Não finalizar a pista.

SEM PENALIZAÇÃO

- a) É permitido executar movimentos (aquecimento) de tacar a bola SOMENTE fora da Pista, inclusive na Área de Saída.
- b) Impedimentos Soltos (folhas, gravetos, capim seco, torrão etc) que interfiram na Linha de Jogo podem ser removidos ou deslocados.
- c) Solicitar a retirada de uma bola de outro jogador que interfere na Linha de Jogo.
- d) Retirar a sua bola ou solicitar a outro jogador para retirar a bola que lhe pertence quando julgar que irá favorecer o jogador cuja bola está mais distante do buraco, informar o grupo.
- e) Antecipar a tacada quando a bola está próxima do buraco. Obs.: no raio de 0,50 m da borda é obrigatório, entre 0,50 m e 1,00 m da borda é opcional marcar ou bater; utilizar a expressão “osaki ni”.
- f) Recolocar a bola na posição original quando deslocada por agente externo (outra bola, por outro jogador ou animal).
- g) A bola que ultrapassa o limite da pista e retorna ao leito válido. Obs.: essa ocorrência não penaliza somente quando involuntária, caso contrário é OB.
- h) Substituir a bola danificada. Obs.: utilizar a bola provisória colocando-a o mais próximo possível de onde se encontrava a bola em jogo e repetir a tacada.
- i) Deslocar a bola no sentido da área de saída (nunca aproximando do buraco) quando esta parar em poça d'água, sem limite de distância.
- j) Bater involuntariamente fora da vez.
- k) Executar tacadas involuntárias após atingir a pontuação máxima da pista. Registrar na súmula o do dobro do PAR da pista.
- l) Bola em movimento parada por outro jogador, animal etc.; executar a tacada de onde a bola parar após a colisão.

ETIQUETAS E COMPORTAMENTO

- a) Aguardar o grupo da frente terminar a pista. Salvo em pistas com curva sem provocar riscos.
- b) Liberar a pista imediatamente ao término desta. Anotar na súmula fora da pista.
- c) Posicionar-se longe (3,00 m ou mais) do jogador que está realizando a tacada, ficando em silêncio, não gesticular, não interferir na linha de jogo, mesmo sua sombra.
- d) Elogiar e incentivar o jogador que realiza uma bonita jogada com expressões “nice ball”, parabéns, “tsugoi”, etc.
- e) Não utilizar expressões fulas, palavrões ou ofender qualquer participante, mesmo em divergências, resolver educadamente e com calma.
- f) O bom senso e a lealdade devem prevalecer, aceitar e respeitar as decisões da maioria.
- g) Não fumar nem consumir bebida alcoólica nas áreas não permitidas (não é permitido no percurso do jogo).
- h) A pontuação deve ser anunciada em voz audível a todos e anotadas em todas as súmulas. Não informar a pontuação de outro jogador, salvo em caso de dúvidas.
- i) Estar sempre atento à segurança própria e de todos não realizando tacadas com jogador próximo ou na frente. Caso ocorra tacada com alguém na frente, emitir um forte brado de aviso.

VESTIMENTA

- a) Utilizar traje confortável e adequado para o esporte.
- b) É recomendado calçar tênis ou equivalente, não sendo permitido sandálias tipo havaianas ou que exponham os pés. (sempre há riscos com aranhas, répteis etc.)
- c) Não é permitido jogar sem camisa ou sem camiseta.
- d) Não é permitido jogar de shorts, sendo permitido bermuda, calção semelhante ao utilizado na prática de tênis.
- e) É recomendado utilizar chapéu ou outro elemento para proteção ao sol, sempre convém aplicar filtro solar.
- f) É permitido vestir capa de chuva.

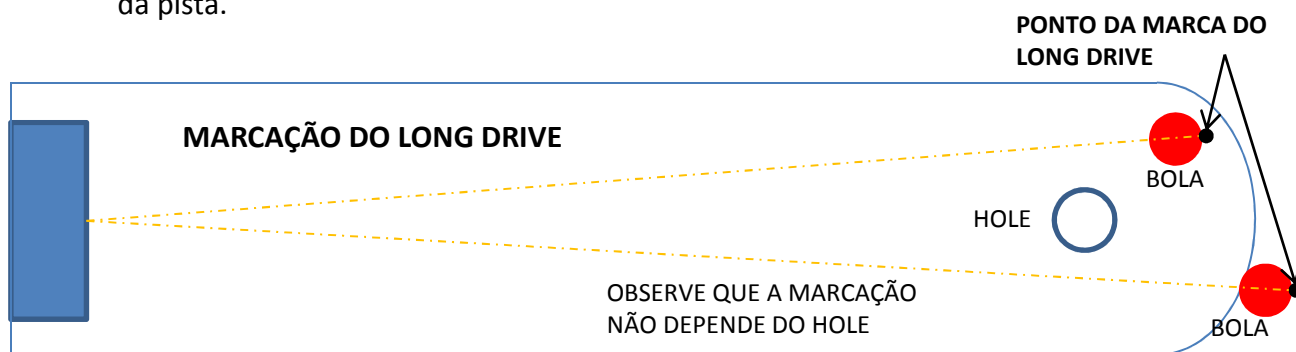
SÚMULA

Importante: a anotação do resultado da pontuação de todos os jogadores é na própria súmula, não será aceita anotação em papel avulso.

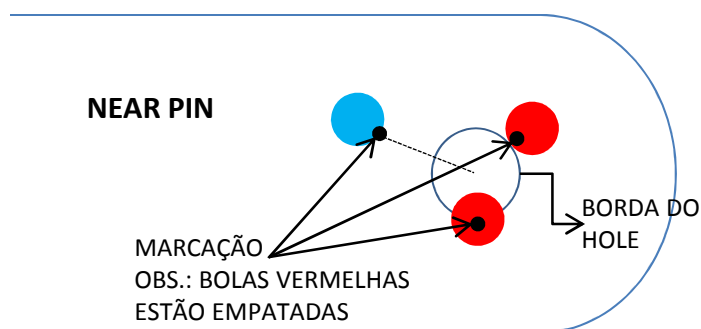
- a) É o cartão de porte obrigatório a pelo menos três participantes de cada grupo onde serão anotadas as pontuações de cada jogador em todas as pistas e campos, o resultado de cada pista e a soma final.
- b) A súmula utilizada para jogos oficiais da FPMG necessariamente é a aprovada por esta.
- c) Indicações obrigatórias na súmula:
 - Colunas
 - 1 – Número da pista
 - 2 – Pontuação para Hole in One
 - 3 – Comprimento da pista do centro da linha de saída até a haste do hole, pelo eixo da pista.
 - 4 – Comprimento da pista da mesma forma para a saída feminina. (indicado em caracteres vermelhos)
 - 5 – Par da pista
 - 6 e demais colunas - pontuação.
 - Agremiação organizadora
 - Número do campo
 - Identificação de cada jogador
 - Total do percurso para homens e mulheres
 - Soma do par das pistas
 - Resumo dos resultados por campo e total
 - Resumo da pontuação de hole in one
 - Assinatura de cada jogador
- d) Preenchimento da súmula:
 - Anotar a pontuação de todos jogadores no local apropriado.
 - Indicar com um círculo em torno do valor do hole in one e na pontuação jogador.
 - Indicar a soma para cada metade do campo, total do campo e soma final da pontuação.
 - Assinatura de todos os jogadores do grupo na súmula do Cabeça do Grupo. Obs.: não será aceita a súmula sem todas assinaturas, com rasura no resultado ou ilegível.

TERMOS USUAIS

- **HOLE** – buraco com diâmetro de 185 a 200 mm provido de haste com bandeira identificativa da pista, objetivo do jogo de Mallet Golf.
- **PAR** – quantidade de tacadas de referência para cada pista e campo. Podem ser atribuídos os valores de 2, 3 e 4 para cada pista e a soma é 54 obrigatoriamente.
- **HOLE IN ONE** – quando a bola é encaçapada na batida realizada da área de saída.
- **LONG DRIVE** (Longa Distância) – batida cuja bola parar mais distante do ponto médio da linha de saída, sem cometer OB. A medição é feita do centro da linha de saída até o ponto mais distante da bola, mesmo que este estiver fora do limite da pista.



- **NEAR PIN** (Próximo ao hole) – batida cuja bola parar o mais próximo do buraco. A medição é feita da borda do buraco até o ponto da bola mais próximo. Obs.: Para a bola que parar na borda do buraco, mesmo que parte dela esteja no vazio deste, a marcação é na borda.



- **HANDICAP** – é o valor numérico atribuído ao desempenho do jogador.
- **SÚMULA** – é o cartão onde são feitas as anotações.
- **OB** (Out of Bound) – a bola para fora do limite da pista na totalidade.
- **BANZAI** – quando a pontuação atinge o número do par multiplicado por dois menos um.
- **OSAKI NI** – solicitação para anteceder a tacada.

EQUIPAMENTO

a) **TACO:** o termo inglês Mallet significa MARRETA, aplicou-se para definir o instrumento para bater na bola. O formato é semelhante à marreta e constituído de CABEÇA e CABO.

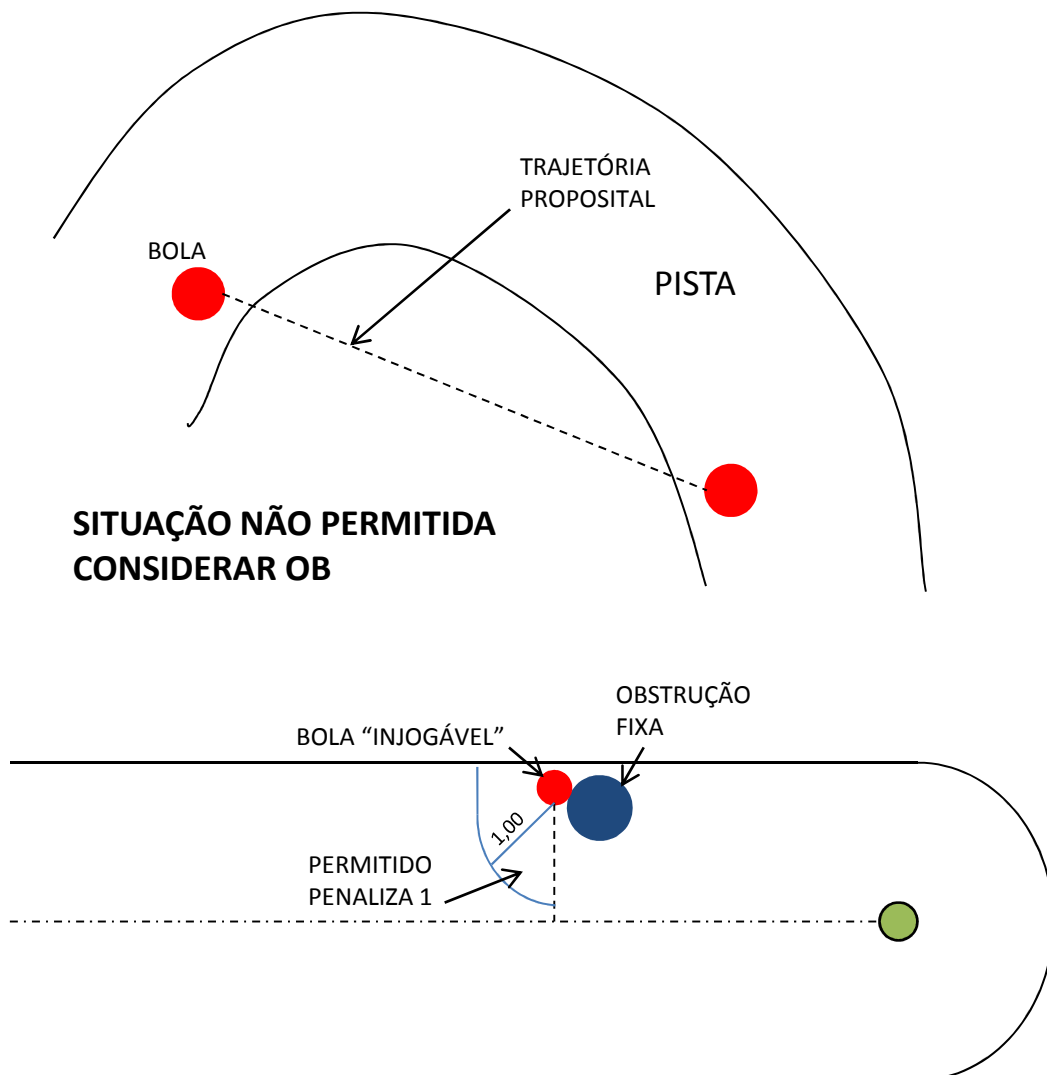
A cabeça tem forma cilíndrica com diâmetro de 45 mm a 50 mm e comprimento de 120 mm a 240 mm. A face de impacto é obrigatoriamente perpendicular ao corpo.

O cabo tem o comprimento entre 600 mm a 1200 mm e o peso entre 600 g a 1200 g.

- Cabo – madeira, metálico, fibra carbono etc.
- Cabeça – aço, alumínio, nylon etc.
- Face – nylon, alumínio, aço etc.

b) **BOLA:** constituída por massa acrílica de alta resistência a impactos, diâmetro de 75 mm com tolerância de 0,5 mm e peso 220 g com tolerância de 10 g. Não há exigência para cor.

ILUSTRAÇÕES COMPLEMENTARES



BOLA "INJOGÁVEL" - DESLOCAMENTO